Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 3, September 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1

Desi Rahmawati Idris[1], Andi Ardhila Wahyudi[2], Hamdana Hadaming[3]
[123]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]desirahmawatiidris@gmail.com
[2]andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id
[3]hamdana@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by students' lack of motivation to actively participate in mathematics learning in the classroom. Students find mathematics boring, making them less interested in actively contributing. An alternative solution to this problem is to implement interactive learning media such as wordwalls. This study aims to determine the effect of using wordwalls on student motivation in mathematics learning in third-grade students at the SPF Technical Implementation Unit (UPT SPF) at Gunung Sari 1 Public Elementary School. This research is a quantitative, quasi-experimental study. The method used is a non-equivalent control group design. The study involved two classes: a control class and an experimental class. The sample size was 41 students. Data collection techniques used a learning motivation questionnaire, observation sheets, and knowledge test sheets. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis and inferential analysis. The results showed that the use of wordwalls on student motivation significantly increased. This was evident in the significant increase in the average learning motivation score of students in the experimental class before and after the wordwall implementation, from 54.5 to 85.09. Meanwhile, the average value of students' learning motivation in the control class using conventional learning, in the initial questionnaire test obtained 54.32 and the final questionnaire test obtained 69.11. Thus, the use of wordwall is said to have more influence on students' learning motivation compared to learning with conventional methods. The results of the hypothesis test using the Independent Sample T-Test also show that the significance value is 0.000 <0.05, which means the significance value is smaller than the predetermined alpha value of 0.05. Based on these results, it is concluded that H0 is rejected and H1 is accepted, which states that there is an effect of the use of wordwall learning media on increasing students' learning motivation in class III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics Learning, Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika didalam kelas. Siswa mengganggap pembelajaran matematika membosankan sehingga kurang tertarik untuk berkontribusi aktif. Solusi alternatif untuk permasalahan tersebut ialah menerapkan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Metode dalam penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian ini sebanyak 41 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil penyebaran lembar kuesioner motivasi belajar, lembar observasi, dan lembar tes pengetahuan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan *wordwall* mengalami peningkatan secara signifikan yakni dari 54.5 menjadi 85.09. Sementara itu, nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, pada tes kuesioner awal memperoleh 54.32 dan tes kuesioner akhir memperoleh 69.11. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* dikatakan lebih memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan belajar dengan metode konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* juga menunjukkan bahwa nilai signifikasi 0.000 < 0.05, yang berarti nilai signifikasi lebih kecil dari nilai alpha yang telah ditetapkan yaitu 0.05. Berlandaskan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika, *Wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri melalui kegiatan belajar. Pendidikan memegang peranan penting dalam

meningkatkan kualitass sumberr daya manusia. Menurut Mardhiyah, dkk. (2021) pendidikan yang berkualitas menghasilkan sumberi daya manusia yang berkualitas. Kualitas pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhmadi, (2021) yang mengatakan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas yang nantinya menjadi bekal mereka di masa depan.

Menurut Mulyana (dalam Pitriyah, dkk, 2024)motivasi belajar adalah sebuah usaha dalam diri yang memeunculkan keiginan untuk belajar. Zahro & Surjanti (2021) berpendapat bahwa tercapainya suatu tujuan pembelajaran dikarenakan adanya dorongan motivasi terhadap siswa. Sementara itu, Wasti (dalam Rahman 2021:296) mengatakan setiap proses pembelajaran akan melibatkan jasmani serta rohani pada setiap individu. Berjalan baiknya suatu kegiatan pembelajaran disebabkan adanya dorongan ataupun motivasi yang kuat. Hal inilah yang menjadikan motivasi berperan penting dalam pembelajaran.Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang mempunyai peranan penting bagi pendidikan karena matematika menjadi dasar bagi banyak mata pelajaran lainnya. Pembelajaran matematika di sekolah sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit, sehingga ditakuti oleh sebagian besar siswa (Ningsih, dkk. 2022). Sementara itu, Wahyuddin, dkk. (2022;86) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah. Wahyudi, A dan Hadaming, H (2020;9) dalam penelitiannya juga berpendapat bahwa pembelajaran matematika tanpa keaktifan siswa akan membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam belajar. Hal inilah yang menjadikan semakin banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Rabu 27 November 2024, pembelajaran matematika di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik perhatian banyak

siswa, gambaran kondisi ini diperoleh melalui wawancara dari beberapa siswa kelas III. Permasalahan tersebut juga serupa dengan penelitian Hadaming, H dan Ardhila, A (2021 ;62) yang mengemukakan bahwa matematika dianggap sulit dan membosankan bagi siswa apalagi kemampuan mereka masih sangat minim. Namun setelah dilakukan observasi lebih lanjut terkait permasahan matematika dengan wali kelas III, diperoleh fakta bahwa 1) siswa kelas III cenderung diam saat guru menjelaskan di kelas, 2) ketika guru melakukan kuis hanya sedikit sekali siswa yang termotivasi untuk menjawab, 3) siswa selalu merasa kesulitan memahami materi pembelajaran, padahal guru sudah mengulang terus menerus materi ajar, 4) guru berkeinginan untuk menerapkan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika di kelas III, hanya saja guru merasa belum menemukan media yang cocok yang bisa menarik perhatian siswa agar siswa termotivasi untuk belajar matematika. Dari permasalahan yang diperoleh, pemanfaatan media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi didalam kelas. Namun guru juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa.

Salah satu solusi yang alternatif dapat dilakukan untuk permasalahan yang diperoleh di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 ialah memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sambil bermain, contohnya ialah penggunaan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan platfrom digital yang membantu guru menyajikan materi dengan tampilan yang menarik dan tentunya bisa mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, seperti kuis dan latihan interaktif lainnya. Menurut Zahroh, dkk. (2024) keunggulan *wordwall* terletak pada kemapuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan berbagai pilihan template yang tersedia, ini membantu guru untuk memvariasikan jenis soal. Sedangkan kekurangan dari penggunaan *wordwall* menurut Mujahidin, dkk. (2021) yaitu *wordwall* membutuhkan waktu yang lebih lama dan hanya dapat dilihat karena media visual.

Penelitian relevan terdahulu menunjukkan *wordwall* memiliki pengaruh yang baik terhadap motivasi belajarrsiswa. Hallini relevan dengan penelitian yang dilakukan Nissa, (2021) dalam penelitiannya mengatakankan bahwa *wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Selain itu, Putri (2020) juga menyimpulkan bahwa *wordwall* efektiff dalam meningkatkan motivasi belajar siswa meskipun melalui pembelajaran daring. Dalam penelitian Imanulhaq & Pratowo, (2022) juga berpendapat bahwa *wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bersifat interaktifitas untuk siswa dan tentunya berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka. Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena penggunaan *wordwall* dianggap efektif dan inovatif dalam meningkatkan interaktifitas siswa dan tentunya akan menjadi solusi alternatif untuk permasalahan yang diperoleh sebelumnya. Olehnya itu peneliti akan melakukan penelitianndengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Dalam kuasi eksperimen, peneliti dapat memilih kelompok yang sudah ada (misalnya, kelas yang sudah terbentuk) untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol). Adapun desain penelitian yang digunakan ialah desain *non-equivalent control group design*. Sebelum perlakuan, kedua kelas akan diberikan *pre-test* untuk mengukur motivasi belajar awal mereka. Setelah itu, kelas eksperimen akan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*, sementara kelas kontrol akan belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan kelas yang

menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan tabel desain penelitian yang digunakan :

Tabel 1 Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelas	Motivasi Belajar Awal	Perlakuan	Motivasi Belajar Akhir
Kelas eksperimen	O_1	X1	O_2
Kelas kontrol	O_3	-	O_4

Nabila, (2017)

Keterangan :

O_1 : Motivasi belajar awal siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan

X_1 : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *wordwall*

O_2 : Motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O_3 : Motivasi belajar awal siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

O_4 : Motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan dianalisis. Berikut penjelasannya :

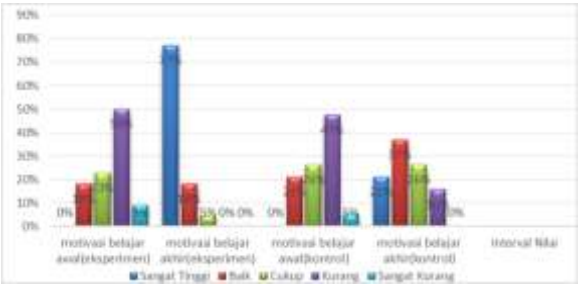
Tabel 2 Statistik Deskriptif Hasil Motivasi Belajar Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
motivasi belajar awal	Eksperimen	22	54.05	10.693	2.280
	Kontrol	19	54.32	10.904	2.502
motivasi belajar akhir	Eksperimen	22	85.09	8.360	1.782
	Kontrol	19	69.11	10.588	2.429

Berdasarkan hasil statistik deskriptif yang terdapat pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata(mean) pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 54.05 dengan standar deviasi 10.693 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata(mean) sebesar 54.32 dengan standar deviasi 10.904. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data mempunyai nilai rata-rata motivasi yang sama sebelum diberi perlakuan. Namun setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan media *wordwall*, terjadi peningkatan motivasi belajar secara signifikan yakni dari 54.05 menjadi 85.09 dengan standar deviasi 8.360. Sementara kelas kontrol yang tetap

belajar secara konvensional pada tes akhir motivasi belajar mencapai 69.11 dengan standar deviasi 10.588. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat dikatakan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Adanya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk melihat perbandingan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* dan kelas kontrol yang tetap belajar secara konvensional dapat dilihat dari grafik histogram berikut :



Grafik 1 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

Tabel 3 Uji Normalitas Data

Kelas	N	*Sig.*	Taraf *Sig(α)*
Motivasi belajar awal (eksperimen)	22	0.200	> 0.05
Motivasi belajar akhir (eksperimen)	22	0.077	
Motivasi belajar awal (kontrol)	19	0.106	
Motivasi belajar awal (kontrol)	19	0.200	

Bersumber pada hasil output dari *test of normality Kolmogorov-Smirnov* diatas menunjukkan bahwa nilai signifikasi yang diperoleh kelas eskperimen pada tes motivasi belajar awal yaitu 0.200 > 0,05 dan pada tes motivasi belajar akhir kelas eksperimen yaitu 0.077 > 0.05. Sementara itu, nilai signifikasi yang diperoleh kelas kontrol pada tes motivasi belajar awal yaitu 0.101 > 0.05, dan tes motivasi belajar akhir kelas kontrol yaitu 0.200 > 0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal atau sig > 0.05.

Tabel 4 Uji Homogenitas Data

Statistik	Based On Mean	Taraf *Sig* (α)
Sig.	0.128	> 0,05

Berdasarkan hasil *ouput* diatas diketahui nilai signifikasi (*Sig.*) *Based On Mean* ialah sebesar 0.128 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data dari hasil motivasi belajar akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes motivasi belajar akhir adalah tidak sama(heterogen).

Tabel 5 Uji Hipotesis

Statistik	*Sig* (2-tailed)
Independent Sample T-test	0.000
	0.000

Dari hasil *output* diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *wordwall* dengan pembelajaran konvensional. Hasil analisis yang diperoleh dari uji-t juga menunjukan perbedan signifikan hasil rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut adalah hasil data statistik yang diperoleh :

Tabel 6 Data Statistik Motivasi Belajar Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar Siswa	Eksperimen	22	85.09	8.360	1.782
	Kontrol	19	69.11	10.588	2.429

Bersumber pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* memperoleh nilai sebesar 85.09, sementara hasil rata-rata motivasi belajar siswa yang hanya belajar secara konvensional memperoleh nilai sebesar 69.11. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan *wordwall* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis maka kesimpulan dari hasil temuan ini ialah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Hal tersebut berlandaskan nilai rata-rata hasil kuesioner motivasi belajar

siswa diawal dan diakhir. Sebelum perlakuan siswa kelas eksperimen memperoleh nilai 54.05 dengan kategori tingkat motivasi kurang dan setelah perlakuan mencapai 85.09 dengan kategori tingkat motivasi sangat tinggi. Berdasarkan hipotesis penelitian maka dikatakan bahwa H_1 : $\mu_2 > \mu_1$ yang berarti nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah perlakuan lebih besar dibanding sebelum perlakuan, ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis uji-*t* juga menunjukkan bahwa nilai siginifikasi yang diperoleh sebesar 0,000 < 0,05 sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwalll* terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmadi, A. (2021). Implementation Of Blended Learning in Training. *Jurnal Diklat Keagaman*, *15*(1), 78–87.

Hadaming, H., & Ardhila, A. (2021). Penerapan Problem Based Learning Tipe CPS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*(1), 61-68.

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan STKIP Bima, 4(1), 33- 41

Jasmiati. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas Iv Sd Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, *12*(1), 29-40.

Ningsih, S., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(3c), 1938-1943.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(1), 140-147.

Pitriyah, I., Pd, S., Sulistio, R., & Amalia, N. H. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian di Kelas IB MI Al-Fadliliyah Darussalam Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *2*(2), 123-137.

Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab.*Jurnal Tahsinia, 2(2), 99–106.*

Wahyudi, A. A., & Hadaming, H. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, *3*(1), 8-16

Wahyuddin, dkk. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 7(2): 86